

Verslag

Provincie Utrecht

We-Energy Game



Lopikerwaard



We-Energy
Game



PROVINCIE :: UTRECHT



Hanzehogeschool
Groningen
University of Applied Sciences

Introductie

De energietransitie is de grootste politieke en maatschappelijke uitdaging van ons tijdperk, maar nog niet alle politici, bestuurders, bedrijven en inwoners zijn doordrongen van dit feit. Gemeenten zijn al goed op weg om hun opgave in kaart te brengen en acties uit te voeren om mee te gaan in de transitie, maar er kunnen nog meer en betere stappen gezet worden. In dit rapport zijn de resultaten van het gespeelde spel te vinden.

Lopikerwaard

De game werd gespeeld op de vijf-raden-bijeenkomst in Lopik. De vijf gemeenteraden die aanwezig waren, zijn Woerden, Oudewater, Montfoort, Lopik en IJsselstein. Deze gemeentes maken allemaal deel uit van een regionale samenwerking voor duurzaamheid. Tijdens deze bijeenkomst werd de focus gelegd op de samenwerking tussen de gemeenten en op het verder kijken dan de gemeentegrenzen. Het doel van deze samenwerking is om in juni 2019 een sterk gezamenlijk ambitie document klaar te hebben liggen voor de Provincie. Hiervoor willen de organisatoren het gesprek openen tussen de verschillende gemeentes om zo rekening te kunnen houden met de opties die alle grondgebieden zouden kunnen aanbieden.

Provincie Utrecht

De provincie Utrecht kent u als het hart van Nederland, centrum van verkeer, vervoer, bedrijvigheid en cultuur. Maar als provincie is het ook een veelzijdige organisatie met een politiek bestuur en ruim 700 ambtenaren die zich iedere dag inzetten voor een gezond milieu, een goed onderhouden wegennet, natuurbehoud, toereikende gezondheidszorg, een veelzijdig cultuuraanbod en een vitaal bedrijfsleven. De provincie vormt de bestuurlijke schakel tussen de rijksoverheid en de gemeenten in de provincie en heeft daarmee belangrijke taken op het gebied van coördinatie, planning en visie.



We-Energy Game



De We-Energy Game is een Serious Game die de discussie over de energietransitie opgang brengt en bewustwording bij de spelers creëert over de opgave van de energietransitie. Dit door het plaatsen van duurzame energiebronnen op een kaart van de betreffende lokale dorp of stad. De spelers kunnen de volgende rollen vertegenwoordigen: Mensen, Planeet, Winst, Balans, Wetgeving en Productie. Het spelen van de duurzame energiebronnen heeft effect op de score van iedere rol, door samen te werken moet er een totaal hoeveelheid punten worden behaald.

Resultaten Discussie

Tijdens het spelen van het spel worden de discussies geobserveerd. Hierin wordt gekeken en geluisterd naar de omgang tussen de verschillende rollen en opmerkingen die worden gemaakt door de spelers. In het begin van het spel wordt het ego-rondje gespeeld, waarin iedereen enkel kijkt naar de voordelen van hun eigen rol. De spelers leven zich zo in in hun rol en kunnen als resultaat zien dat je niet veel voor uit gaat als je enkel met jezelf rekening houdt. Tijdens deze ronde werden er opmerkingen gemaakt over de plaatsing van windturbines. Aangezien een raadslid van de ene gemeente de windturbine aan de grens van een andere gemeente neer wilde zetten. Aan het einde van de eerste ronde was een zelf gepresenteerde conclusie 'het volk is woedend, raad heeft niks te zeggen en er is geen balans. Dit lijkt wel een groene dictatuur'. Vervolgens begint de tweede ronde. In deze ronde wordt al meer overlegd tussen de spelers. Dit gebeurt niet altijd vanuit de rollen, maar soms ook vanuit de eigen mening. De windturbines worden nu in overleg neergezet in een 'windpark', bijvoorbeeld langs de A12. Het natuurgebied wordt beschermd, echter worden er wel veel van de andere groene gebieden bedekt met kaartjes. Er ontstaat een discussie over de waardering van het windturbine-kaartje. Dit kaartje heeft erg veel minpunten voor de mensen-rol. Eén speler noemt dit 'tijdsgebonden gezeik' en een andere speler stemt hier mee in en zegt dat 'over 100 jaar een windturbine een cultuurobject zal zijn, net als de watermolens'. Zijn kleindochter leert nu al over windenergie op school en vind de windturbines juist bij het landschap horen. In de laatste tien minuten van het spel proberen de spelers nog zo veel mogelijk doelen te behalen. Bij sommige teams hebben een aantal rollen de eindstreep al behaald en staan andere rollen nog ver achter aan. Wat terugkomt bij alle tafels is dat bijna alle woningopties gebruikt zijn. Nadat de laatste minuut voorbij is gegaan heeft één van de teams alle doelen behaald. De resultaten van het spel worden na afloop door de voorzitters van elke tafel gepresenteerd. De belangrijkste resultaten:

- Aan een van de tafels hebben ze geprobeerd om de balans tussen alle rollen te vinden. Vooral de mensen-rol was een focus punt en het bleek dat woonwijken goed te gebruiken waren. De winst-rol werd echter als moeilijkste rol gezien, aangezien die steeds achteraan bleef staan.
- Aan een andere tafel hadden ze veel rekening gehouden met de plaatsing van de kaartjes, zoals windturbines aan de snelweg en in welke wijken er daken werden bedekt. In deze groep was de balans-rol een probleem, aangezien ze niet genoeg opslag wisten te plaatsen.
- Het laatste team had alle doelen behaald. Hiervoor hadden ze veel batterijen gebruikt en alle daken volgelegd met zonnepanelen. Zij vragen zich wel af of voor elke rol de max wel behaald kan worden. In hun mening zou het meer realistisch zijn als er nou eenmaal bepaalde dingen achter blijven om zo andere doelen wel te behalen.

Uitdagingen

Uit de bespreking komen vijf punten naar boven die er voor de deelnemers het meeste toe doen.

1. Consensus: de uitdaging is het met elkaar eens worden. Wat doe je als een van de gemeentes weigert om iets te doen? Een samenwerking op provinciaal, regionaal en gemeentelijk niveau is nodig om alles op elkaar af te stellen.
2. Bewustwording: de uitdaging is het creëren van draagvlak bij de beleidsmakers. Mensen moeten op één lijn zitten over wat duurzaamheid is en welke aanpakken er bij passen.
3. Technische innovatie: de uitdaging is het de balans. Hiervoor is het betrekken van de netbeheerders nodig, om samen een goed netwerk te kunnen vormen. En daarnaast is het zo dat zodra een keuze is gemaakt, de techniek al weer achterhaald zou zijn, daar moet een meerjarenplan voor gemaakt worden.
4. Doelstellingen: in juni moeten de gemeentes gaan aangeven wat ze gaan opwekken. De uitdaging hier is het aanjagen van alle beleidsmakers om deze plannen te gaan maken.
5. Landbouwgrond: het wordt een uitdaging om in overleg met de landbouwgrond eigenaren tot overeenstemming te komen over het plaatsen van plaatsen van duurzame oplossingen. De gemeente kan niet zomaar hier over beslissen, dat moet in overleg gebeuren.

Uitkomsten & Ondersteuning

Wijk bij Duurstede

Uit de discussie kwam een top 3 uitdagingen naar voren die hieronder te zien zijn. De We-Energy Game werkt samen met diverse projecten om u te ondersteunen bij deze uitdagingen. Per uitdaging vindt u deze projecten die u kunnen helpen met de energietransitie. Alle projecten, inclusief de We-Energy Game, zijn onderdeel van het lectoraat Communication, Behaviour and the Sustainable Society van de Hanzehogeschool.

Bewustwording



We-Energy Game
Brengt de discussie over de energietransitie opgang en creëert bewustwording

We-Energy Game digitale versie
Speel de We-Energy Game online

Bedrijfkracht
CO2-uitstoot verminderen door de samenleving te verduurzamen.

Doelstellingen



Quickscan
Hulp bij het opstellen van het energie omgevingsplan.

Innovatie



Masterclasses
Intensieve en leerzame lessen over actuele problematiek.

We-Energy Tool
Het vervolg van de We-Energy Game. Aan de slag met werkelijke gegevens in eigen omgeving.

Meer weten? Kijk op de website of neem contact op!



we-energy.eu/projecten



m.przybyla@pl.hanze.nl